Méthode de création de fiches pour le JDR/GN Les Sentes

Les Sentes comporte bien assez de fiches pour que vous trouviez votre bonheur.
Néanmoins, si vous souhaiter personnaliser l'expérience ou comprendre comment les fiches ont été conçues, voici la méthode de création des fiches.

(temps de lecture : 6 minutes)

Toute fiche va arborer ces différents pictogrammes :

Positif / négatif :
☆ : optimisme, résilience, réconciliation, contemplation, prendre soin...
★ : pessimisme, traumatisme, violence, sentiments négatifs, danger...
aucune étoile : pas d'inclinaison particulière vers le positif ou le négatif

Thématiques :
∞ : idéaux religieux, technologiques ou philosophiques
⚐ : idéologie, politique
⚖ : crimes et châtiments
☠ : danger
🔪 : violence et combat
⚕ : maladie et souffrance, secours et guérison
👪 : la famille et le clan
🍃 : dans la forêt
🛞 : voyage, exploration
📖 : oubli, mémoire, secrets et rumeurs
⚒ : vie quotidienne
♡ : les liens du cœur
☾ : l'étrange
☣ : étrangeté biologique, pseudo-humain(e)s et horlas
📜 : célébration
⚒ : petits métiers, vie quotidienne
⎋ : figures marginales
🕊 figures d'espoir
⚗ : sciences, savoirs et mémoire
✒ : arts et lettres

Les fiches de rituels possèdent une signalétique supplémentaire, qui permettent de savoir :

- le nombre de personnes impliquées, en comptant celle qui initie le rituel :
☃ rituel solo
☃☃ rituel à deux
☃☃☃ rituel à trois
☃☃☃☃ rituel à quatre
La mention + à la fin du nombre de personnes indique que le rituel se prête à concerner un plus grand nombre de personnes, voire le peuple entier.
- les phases du rituel : si le rituel comporte le signe / entre deux bonshommes (ou plusieurs signes /), cela indique qu'il se décompose en plusieurs étapes, le nombre de personnes concerné par chaque étape étant alors indiqué (ce ne sont pas forcément les mêmes personnes ni le même nombre). Ainsi, un rituel ☃/☃☃☃/☃☃+ implique 1 personne dans sa première étape, 3 personnes dans sa deuxième étape et 2 personnes ou plus dans sa troisième et dernière étape.

Autres détails en commun à toutes les fiches :

Toute fiche commence par le nom du type de fiche (en gras, minuscules) suivi du titre de la fiche (en gras, majuscules) puis des pictogrammes (nombre de personnes impliquées dans le cas de rituels, thématiques, positif/négatif). Vous pouvez indiquer en tout début un numéro pour la fiche (par exemple à la suite des numéros des fiches officielles), mais c'est facultatif, cela permet surtout de s'y retrouver une fois que les fiches sont mélangées.

Tâchez de privilégier la police 10 pour rédiger vos fiches. La concision est souvent profitable, notamment parce qu'elle laisse une marge d'interprétation et d'appropriation aux joueuses.

J'utilise les polices Day Roman pour le texte et Symbola pour les pictogrammes. Elles sont gratuites pour un usage non commercial. Vous pouvez en changer, mais vérifiez que les pictogrammes restent lisibles, et évitez les polices ou le pictogramme ☃ apparaît comme un bonhomme de neige.

Les fiches précisent avant tout le « quoi » (que font les personnes ?), laissant le « comment » et le « pourquoi »" à déterminer par les joueuses.

Pour rappel, le peuple désigne l'ensemble des personnes.
La personne désigne un personnage incarné par une joueuse.
Si vous avez besoin de donner des indications méta-jeu, écrivez *[Langage fouine : bla bla bla]* en italique. Limitez ce recours au maximum.

Voici maintenant le guide de rédaction pour chaque type de fiche :

Situation :

Une situation globale, qui concerne tout le peuple ou une bonne partie (elle peut aussi diviser le peuple en deux ou plusieurs partis), et qui précise quelle est la volonté du peuple et son projet d'action(s), à moins qu'elle ne précise une action de l'environnement sur lui, action de l'environnement qui doit pouvoir être simulée par les joueuses elles-mêmes (par le biais de rumeurs, de possessions, de bruitages...) La situation est quelque chose de suffisamment important pour impacter toute la durée du jeu.

Communauté :

Rédigé à la première personne du pluriel, la fiche précise :
- La raison de vivre de communauté, et le type d'action globale entrepris par la communauté.
- Comment se comporte la communauté face à une autre communauté.
- Comment se comporte la communauté face à un individu.
- Les deux courants de pensée majeurs au sein de la communauté.

Temps fort :

Un moment de jeu susceptible d'être vécu par le peuple entier ou par une seule communauté. Ce moment est rédigé à la première personne du pluriel de l'impératif (« Faisons ceci »). Il décrit soit une action que le peuple ou la communauté envisage de faire à un moment précis, ou un événement qui va leur tomber dessus à un moment précis (susceptible d'être fixé lors du briefing par une alarme, ou laissé à la bonne volonté des joueuses, charges à elles de le jouer au moment opportun).

Mission de vie :

Commence par le titre : « **Je suis [NOM DE LA MISSION DE VIE]** »
Le nom doit évoquer assez explicitement le rôle de la personne au sein de sa communauté, et il doit sonner aussi bien pour un homme que pour une femme (par exemple : Ladre, pour un rôle de voleur.eu.se, Hydre pour un rôle de monstre).

La fiche, rédigée à la première personne du singulier, précise ensuite :
- Le rôle de la personne au sein de la communauté. Aussi indigne ou négatif que puisse être ce rôle, sa description doit être rédigé pour montrer que la personne estime son rôle utile à la communauté, voire fondamental.
- Une chose que la narratrice a fait ou veut faire à une personne. (On peut y inclure des ressentis, mais il faut privilégier les verbes d'action, et il faut privilégier l'impératif d'action de la narratrice vers la personne, et non l'inverse). Il s'agit donc d'un objectif roleplay pour la joueuse.
- Une chose que la narratrice a fait ou veut faire à une autre personne. Généralement, il s'agit d'un objectif roleplay assez lié (en positif ou en négatif) au premier objectif roleplay, qui peut donc induire une mise en lien des deux personnes visées par les objectifs roleplays.

Destin :

La fiche, rédigée à la première personne du singulier, précise :

- Ce que la personne envisage de faire, éventuellement assorti de précisions sur sa situation initiale. Le destin peut aussi préciser ce qui risque d'arriver à la personne contre son gré, charge à la joueuse de s'arranger pour que son destin funeste se produise, ou de lutter contre.
- Tout comme les missions de vie, une chose que la narratrice veut faire à une personne, et une chose qu'elle veut faire à une autre personne (les deux étant liés). Par rapport aux missions de vie, les destins peuvent être davantage prescriptifs sur ce que d'autres personnes doivent faire, ce qui peut nécessiter une coordination en langage fouine pour être mis en jeu.

Rituel :

Rédigé à la première personne de l'impératif ou à la troisième personne du singulier ou du pluriel, la fiche précise ce que la personne jouant le rituel doit entreprendre, éventuellement vis-à-vis d'autres personnes. La fiche peut aussi préciser ce que les autres personnes doivent faire, ce qui peut nécessiter une coordination en langage fouine pour être mis en jeu.
Les rituels peuvent être inspirés de jeux ou de mini-jeux existants, dont ils retirent la substantifique moelle. Ils peuvent se borner à des indications de mise en scène (par exemple, une personne devant faire une confidence à une autre), tout comme comporter des indications de mise en jeu (par exemple, un jeu de poule-renard-vipère).

Souvenir :

Le souvenir est rédigé à la troisième personne du singulier ou du pluriel. Il mentionne souvent deux ou trois personnes, sans préciser qui elles sont, laissant à la joueuse le soin de supposer qui sont ces personnes (elle peut s'inclure dedans) ou laisser ces détails dans le flou. Les souvenirs proposés sont souvent des choses assez dramatiques qui pourraient encore avoir des répercussions, mais vous pouvez écrire quelque chose de plus léger.
Si vous développez un contexte précis pour votre session, les souvenirs peuvent être un outil pour véhiculer ce contexte et faire ainsi l'économie d'un long briefing commun. Assurez-vous néanmoins qu'il s'agit d'informations facultatives, car rien ne vous garantit que les joueuses les feront porter à la connaissance des autres.

Conte :

Comme les souvenirs, le conte est est rédigé à la troisième personne du singulier ou du pluriel. Il mentionne souvent deux ou trois personnes, sans préciser qui elles sont en détail, laissant à la joueuse le soin de supposer qui sont ces personnes (elle peut s'inclure dedans) et si ce sont des personnes fictives ou réelles et bien présentes parmi le peuple, ou laisser ces détails dans le flou.
Nous vous conseillons de transformer en fiches des contes populaires issus de différentes cultures, de préférence ayant un rapport avec les thématiques centrales du jeu. Il est préférable de gommer les caractéristiques des personnages pour faciliter l'appropriation par les joueuses et le rapprochement avec des personnes présentes parmi le peuple. Ainsi, le petit chaperon rouge peut être renommée « une enfant », voire « un enfant », « une femme » ou « une personne ». Le grand méchant loup peut être renommé « un loup », « un prédateur », « un monstre » ou « un horla ».
Tout comme les souvenirs, les contes sont un bon outil pour véhiculer un contexte spécifique à une session. Ils sont là pour renforcer l'impression que l'univers pré-existe au temps du jeu.

Inspiration :

Une fiche d'inspiration contient trois éléments :
Technique : un conseil roleplay rédigé à la deuxième personne de l'impératif
Question : une question que la joueuse peut se poser à elle-même ou à une autre personne ou à un groupe (elle est donc rédigée à la deuxième personne du pluriel)
Résolution : en cas de litige entre deux personnes, une proposition de dénouement possible.

Partage

Si ce guide vous a donné envie de rédiger vos propres fiches, sentez-vous libre de me les soumettre en précisant votre nom ou pseudonyme, à : thomas.munier.outsider@gmail.com. Les meilleures seront intégrées au jeu, en vous créditant.
Si vous faites votre propre version des *Sentes,* je serai ravi d'en faire la publicité.